
As visões de crianças sobre o processo didático mediante o lúdico em aulas de educação física na educação infantil

Thaís Aparecida Morfinati¹ e João Carlos Pereira de Moraes²

¹ Licenciada em Educação Física pela Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos – FAESO, Brasil.

² Doutorando em Educação (USP), Mestre em Educação Científica e Tecnológica (UFSC), Licenciado em Matemática (UENP) e Pedagogia (UEM), Brasil. E-mail: joaocarlos_pmoraes@yahoo.com.br

RESUMO: A presente pesquisa-ação tem como tema: As visões de criança sobre o processo didático lúdico em aulas de educação física na educação infantil e tem como objetivo questionar e pensar em soluções para um aprendizado eficiente e eficaz, diante da seguinte problemática: Qual a capacidade que o lúdico tem de desenvolver as habilidades da criança da educação infantil? O objetivo do presente trabalho é abordar através das visões da criança qual importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, buscando compreender a relevância do brincar, como subsídio, na construção do desenvolvimento, de aprendizagem, no processo educacional da criança.

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem, Educação Infantil.

The visions of children on the playful didactic process in classes of physical education in the infantile education

ABSTRACT: The present action research has as its theme: The visions of children on the didactic process of play in classes of physical education in children's education and aims to question and think of solutions for efficient and effective learning, given the following problem: What is the capacity That the playful one has to develop the child's skills of early childhood education? The purpose of the present work is to approach through the visions of the child the importance of the playful in the teaching-learning process, seeking to understand the relevance of playing, as a subsidy, in the construction of development, learning, in the educational process of the child.

Keywords: Playful, Learning, Child Education.

INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis, dando espaço à criatividade e a imaginação. Muitas vezes, essas são utilizadas durante o processo de aprendizagem e ensino, considerando-as como ferramentas de formação de conhecimento. Se o objetivo é formar docentes que irão ensinar as crianças entre a faixa etária de 0 a 6 anos nas escolas, temos sempre que questionar sobre como se desenvolvem, socializam, aprendem as crianças desta faixa etária.

Entre as atividades lúdicas estão as brincadeiras e os jogos. Eles estimulam a criatividade-

de e a fantasia, colaborando para superar dificuldades, aprender a aceitar regras e limites e a promover a socialização entre elas e os adultos. Podemos, então, considerar que a utilização dos brinquedos através da ação do brincar faz com que a criança aprenda a inventar, a conhecer, a experimentar. Assim, torna-se possível o estimular da imaginação, da curiosidade, aumentando sua capacidade de cooperação, de confiança no próximo e em si mesmo.

Entretanto, o grande problema é que nem todo o professor de educação física possui esta visão, pois, sua relevância já encontrasse minorizada desde sua formação acadêmica ou em seu meio social. O lúdico é compreendido, muitas vezes, como um “adereço”, algo a “enfeitar a educação”, ou seja, em diversos momentos, ao lúdico não é atribuído o papel de interventor no ensino e na aprendizagem.

Nesse sentido, este trabalho procura compreender o que pensam os mais interessados sobre o lúdico na ação pedagógica, as crianças da Educação Infantil. Isto é, o presente texto enseja analisar as visões de crianças sobre o processo didático mediado pelo lúdico em aulas de Educação Física na Educação Infantil.

Para chegarmos aos resultados desta proposta, abordaram-se os seguintes tópicos, organizados da conseqüente maneira: Os conceitos de lúdico, a sua visão na Educação Infantil e, ainda, o papel do docente nesse contexto, para que melhor possamos compreender sua aplicação no contexto escolar. Em seguida, é apresentada a metodologia utilizada na construção do artigo. Por fim, constrói-se a análise dos resultados da pesquisa-ação junto aos sujeitos de pesquisa.

BREVE DISCUSSÃO DO LÚDICO

O termo “lúdico” tem sua origem no Latim “*ludus*” que significa jogo. No entanto, com a evolução semântica da palavra, o conceito de “lúdico” se expandiu, acompanhando as tendências das pesquisas em psicomotricidade. Dessa forma, a definição não pode mais ser reduzida a um sinônimo de jogo. Hoje, as implicações da necessidade lúdica vão muito além das demarcações do brincar espontâneo.

Conforme Huizinga (2004, prefácio):

Outrora, numa época um tanto mais otimista que a de hoje, a espécie humana recebeu a designação de *Homo sapiens*, relacionada ao saber. Ao longo da história, veio à compreensão de que o ser humano não é tão racional quanto pregava o culto a razão do século XVII. Em determinado ponto, passou a ser comum chamar a espécie humana de *Homo faber*, ainda que essa não fosse uma nomenclatura tão adequada quanto *sapiens*, visto que *faber* poderia dizer respeito a várias outras espécies do reino animal. Contudo, há outra função que pode ser verificada tanto na espécie humana quanto em algumas outras, a ação de jogar. Essa, por sua vez, é tão importante quanto o raciocínio e a construção de ferramentas. Certamente, após a menção do *Homo fabere Homo sapiens*, a denominação *Homo ludens* deve figurar uma posição nessa filogenia.

Com o avanço da tecnologia, houve grande mudança nas brincadeiras das crianças, hoje elas jogam videogames e passam horas e horas no computador. Antes elas brincavam

na rua, jogavam bolas, pulavam amarelinha e várias outras brincadeiras de crianças. Essas mudanças geram expectativas e certa confusão, isso justifica a escolha do tema em investigar as contribuições significativas do jogo e do brinquedo, além da maneira com que o lúdico repercute em diversos pontos do desenvolvimento de uma criança.

Os materiais educativos e lúdicos caracterizam-se como ferramentas essenciais na execução do sistema pedagógico na Educação Infantil, pois permitem as crianças adquirirem o conhecimento de maneira espontânea e sem que seja necessário o uso de materiais complexos e cansativos para a faixa etária dos alunos.

Para Bertoldo e Ruschel (2006), o brinquedo é na verdade somente um suporte para o jogo ou a brincadeira, não sendo um requisito obrigatório, já que se pode brincar com a própria imaginação. No entanto, o brinquedo facilita a atividade lúdica, pois permite simular diversas situações. O lúdico apresenta valores específicos para cada uma das etapas da vida humana. Na infância e adolescência, a finalidade é quase que puramente pedagógica. É comum a criança e mesmo o jovem apresentar certa resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa (NEVES, 2006).

Já conforme Piaget (1982), através do lúdico, a criança se desenvolve. Ela precisa brincar para crescer e joga buscando o equilíbrio com o mundo. Assim, a importância da ludicidade para a saúde mental do ser humano é um assunto que merece atenção de pais e educadores, pois pode ser considerada como o espaço de expressão mais genuína do ser, é o momento e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Nesse sentido, a atividade lúdica se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos. Para Almeida (2006), a ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em toda sua vida e não deve ser vista somente como diversão ou momentos de prazer, mas momentos propícios ao desenvolvimento da criatividade, da socialização com o próximo, do raciocínio, da coordenação motora, dos domínios cognitivos, afetivos e psicomotores.

Segundo Campos (2006), as brincadeiras podem ser vistas como uma ponte que une a realidade ao mundo da imaginação e, através de uma brincadeira de criança, os adultos podem compreender como ela vê e constrói seu mundo, com quais problemas se depara e como ela gostaria que fosse sua vida, além de permitir que se saibam quais são suas preocupações. Por muitas vezes, as crianças expressam através de suas ações o que têm dificuldade de colocar em palavras, ou seja, brincar para a criança é uma linguagem própria, que merece respeito mesmo quando não a compreendemos na íntegra.

Por todas estas razões, se pode dizer que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, seja qual for sua idade e não deve ser encarada apenas como diversão, mas como um aprendizado. O desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona junto aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

O PAPEL DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO

Os jogos, as brincadeiras e outras atividades lúdicas são indispensáveis em sala de aula e pode contribuir muito para o desenvolvimento da criança, assim como para a fixação das matérias e conteúdos propostos, mas, afinal, qual seria o papel do professor, já que o brincar é algo inato ao indivíduo, que qualquer criança faz, sem precisar de alguém que lhe ensine?

Primeiramente, o professor tem que estar consciente que o lúdico em sala de aula é fundamental e importante, pois ajuda no desenvolvimento infantil.

Sabendo da importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil, o professor também deve elaborar propostas de trabalho que incorporem as atividades lúdicas. Não há necessidade de o jogo ser espontâneo, idealizado pela criança. O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade (BRASIL, 1998).

Utilizar o brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e no seu desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores a indicação de como promover novas aprendizagens dentro dos domínios afetivos e cognitivos.

Segundo Almeida (2006), podemos chamar de brincar “aberto” aquele que se constitui da verdadeira situação de brincar. Isso apresenta um leque de possibilidades para a criança, satisfazendo suas necessidades de aprendizagem e tornando mais clara a sua aprendizagem explícita. O professor deve proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tente atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o docente poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem.

Deve-se lembrar que as crianças podem e aprendem de outras maneiras além da lúdica, e podem ter prazer nisso. Exemplos como ouvir uma história ou trabalhar ao lado de um adulto que está fazendo alguma coisa dão conta de outras formas de aprendizado que podem ser interessantes para as crianças. Kishimoto (1994) considera que esse elemento do brincar e aprender mais dirigido para um objetivo é muitas vezes esquecido e inclusive desprezado por muitos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, já que é assim que as crianças têm aprendido desde muitos séculos.

O papel do professor perante o desenvolvimento lúdico tem que se valer da confiança, da afetividade, do incentivo, dos elogios, dos limites colocados de forma sincera, clara e afetiva permitindo a interação entre adulto e as crianças.

Conforme Cunha (1994), a brincadeira proporciona uma “situação de aprendizagem delicada”, pedindo que o educador seja capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que envolva em seu processo, ou do contrário perde-se a riqueza que o lúdico representa.

No brincar, o professor deve constituir um vínculo com seu aluno e também permitir que se estabeleça um clima de segurança. Ele deve, ainda, delimitar um objetivo para cada atividade e organizar o tempo que vai ser utilizado.

Outro aspecto importante é o que dá conta de o professor sentir-se parte do grupo, não sendo uma simples figura impositiva durante a realização das atividades, mas que faça parte do grupo e brinque junto de seus alunos, assumindo uma postura diferenciada daquela que é normalmente associada ao ensino, pois, nessas atividades, é importante que os papéis em sala de aula não se baseiem em estereótipos da rigidez e hierarquia, possibilitando ao professor ensinar e aprender e os alunos passem a ensinar além de aprender (ALVEZ, 2000).

Neste contexto, a função mais importante do professor é tentar diagnosticar o que a criança aprendeu, exercendo o papel de observador e avaliador. Para Almeida (2006), a formação inicial e prática dos professores precisam assegurar que eles adquiram mais competência nesta área a fim de acompanhar as novas tendências educacionais, mantendo o papel vital do brincar no desenvolvimento das crianças.

É certo que a inserção de uma proposta lúdica em sala de aula depende de um trabalho árduo e contínuo, exigindo muita dedicação e empenho do professor, bem como apoio das instituições escolares. Isso não é algo impossível de se realizar e exige mudanças consideráveis na prática pedagógica, mas os próprios alunos estão carecendo de um trabalho de qualidade, que os atraia para a escola e lhes proporcione o prazer em aprender.

MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo baseia-se na perspectiva qualitativa, mais especificamente na pesquisa-ação, em que pauta-se na relação entre pesquisa, ação e envolvimento dos sujeitos participantes. No caso deste estudo, pesquisador e alunos. Conforme Thiollent (1997), a pesquisa-ação difere-se das demais formas de pesquisa por permitir uma intervenção mais ativa no trabalho científico pelos sujeitos analisados.

Nesta pesquisa, a intervenção das crianças dar-se-á pela avaliação feita por eles das práticas docentes, examinando e comparando a realização didática em atividades de cunho lúdico e não-lúdico.

Sujeitos

A pesquisa de campo se deu na escola Complexo Educacional Sonia Regina de Camargo, distrito de Marques dos Reis, na cidade de Jacarezinho – Paraná. Os sujeitos envolvidos consistiram em 18 crianças, na faixa etária de 4 anos, constituído de uma turma do período matutino de Educação Infantil.

Instrumentos

Para a pesquisa foi utilizada quatro atividades, sendo todas direcionadas para trabalhar coordenação motora, velocidade e concentração. As mesmas foram divididas em dois grupos, conforme a orientação metodológica dada pelo pesquisador.

Atividades de Intervenção Lúdica – para esse grupo foram utilizadas duas brincadeiras:

- “Vampirinho - Vampirão”, na qual se insere em apenas uma brincadeira a atividade

de Pega-Pega e atividade Meu Mestre Mandou;

- “Eu sou eu - Você é você”, brincadeira onde se desenha a silhueta da criança em papel kraft ou no chão da quadra da escola com giz escolar e a própria criança completa com o que achar necessário em seu corpo.

Atividade de Intervenção não-Lúdica – para esse grupo foram utilizadas duas atividades:

- “Circuitos” com cones, cordas, bambolês e colchonetes, em que as crianças deveriam cumprir as regras propostas pelo aplicador da atividade
- “Domino” seguindo, também, as regras do jogo.

Para acompanhamento, realizou-se um diário de campo, descrevendo as práticas ocorridas, e a realização de desenhos por parte dos alunos envolvidos das atividades que mais gostaram.

Procedimentos

Para organização do trabalho, primeiramente selecionou-se uma escola de Educação Infantil e, conseqüentemente, uma classe para o processo de intervenção. Em seguida, enviou-se aos pais das crianças do grupo, Termos de Esclarecimento Livre e Consentimento (TLEC). Recolhidos os termos, a pesquisadora aplicou as quatro atividades apresentadas anteriormente, da seguinte ordem: Vampirinho-Vampirão; Domino-Fruta; Eu sou eu – Você é Você; Circuitos.

Ao final de cada atividade, a pesquisadora conversou com o grupo sobre as impressões ocorridas ao longo da ação, elaborando, também, uma descrição no diário de campo sobre o processo. No dia posterior ao desenvolvimento das atividades, pediu-se para os alunos desenharem aquela que mais gostaram, discutindo com o grupo os motivos das escolhas.

Análise dos dados

As análises dos dados foram realizadas perante os discursos proferidos pelas crianças em desenhos e/ou oralmente e, norteados pela avaliação dos mesmos das atividades desenvolvidas. Os resultados são apresentados de forma descritiva, utilizando-se da sequência lógica dos fatos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro dia, o pesquisador dirigiu-se até a escola Sonia Regina de Camargo, situada no município de Jacarezinho/Paraná. Ao conversar com o diretor da escola, foram relatadas as intenções para a pesquisa de abordar a visão das crianças de Educação Infantil sobre o processo de ensino mediado pelo lúdico na Educação Infantil. Juntos, pesquisador, diretor e docente, decidiram-se aplicar as atividades numa turma do jardim, com 18 alunos, mas que, antes de aplicar as atividades de intervenção, enviasse aos responsáveis o TLEC, sendo recolhidos no dia seguinte.

Na primeira atividade, com todos os TLEC dos responsáveis assinados em mãos demos,

iniciou-se a intervenção. A aula de Educação Física se iniciou por volta das 8h da manhã, com todos os alunos presentes. Em seguida iniciamos a aula com uma roda cantada com a música *Bom Dia Amiguinho*, onde todos cantavam e se abraçavam uns aos outros.

As crianças demonstraram um alto interesse pela roda cantada. Percebeu-se que todos participaram ativamente da atividade, cantando e imitando tudo que a música dizia. Como o primeiro indício de diferenciação e presença do lúdico no cumprimento inicial, percebeu-se que os alunos estavam altamente envolvidos e apresentava sorrisos ao longo atividade. Assim, a primeira manifestação do lúdico analisada consistiu em observá-lo como componente capaz de atrair e manter a atenção dos sujeitos participantes (ALMEIDA, 2006).

Após a roda, deu-se início a primeira atividade de intervenção (Atividade Lúdica) que era a brincadeira do *Vampirinho Vampirão*. Antes de iniciar a brincadeira foi contada uma história de vampiro, em que se ilustrava um vampiro morador de um castelo no alto da montanha mais alta do mundo e que, também, gostava muito de relógio e, por isso, roubou todos os relógios do mundo. Para saber as horas as crianças precisam perguntar para o senhor vampirinho, todo momento, que horas o relógio apresentava.

“Eles [as crianças] ficaram super atentos a historia que eu contava. Eram perceptíveis como eles esperavam ansiosamente para ver o resultado daquela histórica.” (Diário de Campo)

Com o ocorrido anteriormente, nota-se que há uma abertura do grupo para os encadeamentos que o seguem. Isso se tornou possível mediante uma problematização que fez uso do lúdico. Portanto, nesse momento, permitiu-se a abertura de um espaço para a imaginação e a criatividade, essências do lúdico (HUIZINGA, 2004).

Logo após, para dar início a dinâmica, com a ajuda da professora da classe, demonstrou-se como seria a mesma. Passando algum tempo da atividade, todas as crianças queriam ser o vampirinho da brincadeira. Percebe-se, deste modo, o interesse do grupo. O pesquisador só conseguiu terminar a brincadeira quando todos os alunos se tornaram o vampirinho.

“Quando as crianças eram estimuladas através de movimentos lúdicos onde o vampirinho saia caça era possível ver a interação livre e espontânea entre elas que demonstrava a satisfação e alegria de realizar a atividades. Durante a atividade as crianças demonstraram muito interesse e ficavam sempre atentas.” (Diário de Campo)

As crianças também relataram o mérito da atividade, como pode ser visto abaixo.

Eu adorei brincar de vampirinho, tia Thais.(criança1)

Tia, eu quero ser o vampirinho de novo. (aluno 2).

Seguindo com a proposta do trabalho, apliquei a segunda atividade de intervenção (Atividade não-Lúdica), uma partida de dominó-fruta. Nela, os alunos deveriam cumprir algumas regras determinadas pelo pesquisador. Para dar início ao jogo, pedi para que todas crianças sentassem no chão formando um círculo. Feito isso, as crianças receberam duas

peças do dominó-fruta cada uma. Iniciou-se a partida, com o pesquisador colocando a primeira peça no centro da roda e pedindo para que o aluno que obtivesse uma fruta idêntica coloca-se na sequência e, assim, sucessivamente, até que todas as peças fosse utilizadas na partida. As impressões sobre a atividade foram descritas no Diário de Campo.

“Muitos alunos não apresentaram interesse sobre esta atividade ficando inquietos e dispersos, sendo assim, a atividade obteve um baixo rendimento, pois, a atenção não estava na partida, tendo que, por várias vezes, haver minha interferência para, por exemplo, perguntar ‘Crianças, prestem atenção aqui na tia, quem esta com a fruta TAL’” (Diário de Campo)

Nesse sentido, a falta de lúdico torna-se difícil e tedioso para as crianças realizarem o processo transitório entre o pensamento e o objeto manuseado, conforme afirma Vygotsky (1998). Ou seja, a ação cognitiva elaborada é pouco atraente e incapaz de manter a atenção do grupo. No dominó-fruta, não há um meio imaginário e lúdico para realização da atividade.

Como terceira atividade de intervenção (Atividade Lúdica) fora utilizado a atividade Eu Sou Eu – Você É Você. Nessa brincadeira, pediu-se para que as crianças fizessem uma roda no centro do pátio e cantasse a música “Agora eu quero ver”, fazendo o movimento com o corpo, conforme a letra da musica. Em seguida foi pedido para que formassem duplas, disponibilizando giz escolar colorido a todos e orientando para que um de cada vez deitasse no chão e o coleguinha fizesse o contorno de sua silhueta. Depois de feito isso, cada um desenhou o que estava vendo no coleguinha (olhos, nariz, boca, brinco, anel, óculos e as roupas), tudo o que eles achassem de importante destacar no amiguinho. Pode-se relatar que

“[...] que houve muita dedicação, prazer e descontração em realizar esta atividade. Foi empolgante ver a alegria delas em participar desta brincadeira que tinha como objetivo inicial trabalhar suas capacidades de movimentos, percepção, coordenação, criatividade, cooperação e a linguagem corporal e oral e acabou por se tornar um dos momentos mais prazerosos da aula onde até eu [pesquisador] me tornei uma desenhada e desenhista.” (Diário de Campo)

Para finalizar a proposta fora utilizada a atividade de intervenção “Circuito” (Atividade não Lúdico), na qual os alunos deveriam seguir um caminho com diversos obstáculos, como cones, cordas, bambolês e colchonetes, em que as crianças deveriam cumprir as regras propostas pelo aplicador para poder transpor as barreiras impostas a eles e chegar ao final do percurso em menos tempo possível. Referente à atividade, no Diário de Campo descreveu-se o seguinte:

“Observei que os alunos não tiveram grande interesse em respeitar as regras do obstáculo sendo que muitos não quiseram participar principalmente as meninas e poucos alunos fizeram o percurso como deveria ser feito, obedecendo as regras impostas no inicio.” (Diário de Campo)

Em momento posterior às aplicações das atividades de intervenção, retornou-se a esco-

la para dar sequência ao trabalho. Conversou-se com os alunos sobre as atividades realizadas, a partir das seguintes questões: 1) Se eles gostaram? 2) Se queriam brincar novamente? E 3) qual brincadeira foi a mais divertida a mais legal?. Mediante as falas das crianças, tabularam-se as atividades que o grupo mais gostou.

Tabela 1 – Preferência de Atividades

Atividade		Número de alunos	Porcentagem
Lúdicas	Vampirinho-Vampirão	9	72%
	Eu sou eu – Você é Você	5	
Não-Lúdicas	Dominó-Fruta	2	28%
	Circuito	2	
TOTAL		18	100%

Fonte: a pesquisa

Com isso, nota-se que a maioria dos alunos preferiu as atividades lúdicas em relação a aquelas não-lúdicas. Embora todas as intervenções tenham objetivos de trabalho semelhantes, vê-se que o envolvimento e interesse das crianças estiveram mais presente nas que utilizavam o lúdico no seu processo didático. Assim, as resistências à escola e ao ensino que uma escola não lúdica cria no sujeito, como aponta Neves (2006), são minimizadas, tornando o espaço prazeroso.

Para reforçar as escolhas, pediu-se às crianças que desenhassem a atividade que mais gostaram. Junto a isso, elaboraram-se, no decorrer da atividade, alguns questionamentos, tais como: 1) o que você está desenhando? E 2) Que brincadeira que você mais gostou? Porquê?. Alguns desenhos e falas são apresentados abaixo.

Ao longo da conversa foi possível perceber que os alunos tiveram mais afinidade, aceitação e compreensão sobre as atividades lúdicas, porque elas eram levadas a agir num mundo de fantasias, de sonhos, do imaginário, onde tudo pode ser verdade, tudo pode acontecer. Para algumas crianças, por exemplo, na atividade do Vampirinho-Vampirão, o simples pátio da escola se tornou o castelo mais alto do mundo (Figura 1 e 2), onde elas tinham passos de grandes animais a pequeninos insetos (figura 3 e 4), onde elas tinham que correr, saltar, driblar e etc... para poderem fugir do temido vampiro.



Figura 1 e 2 – Desenhos da Brincadeira Vampirinho-Vampirão

“As crianças disseram, no Vampirinho-Vampirão, que elas se sentiram princesas e, até mesmo, gigantes” (Diário de Campo)



Figura 3 e 4 – Desenhos da Brincadeira Vampirinho-Vampirão

“porque eu achei legal imitar os passos dos bichos, tia” (criança 3)

Além disso, as crianças relataram nas atividades lúdicas o maior nível de interação com os colegas e com os professores.



Figura 5 e 6 – Desenhos da Brincadeira Vampirinho-Vampirão

As crianças, quando indagadas do motivo de gostarem da brincadeira Vampirinho-Vampirão, descreveram que:

Porque o vampirinho corre para pegar a gente, tia. (Criança 2)

Porque eu gosto de desenhar os meus amiguinhos. (Criança 4)

Na atividade Eu sou eu – Você é você, as crianças imaginaram-se como outros personagens, como, por exemplo, heróis ou princesas (Figuras 7 e 8). Deste modo, vê-se que as crianças construíram um mundo imaginário e ficcional para representar papéis e produzir pensamento (VYGOTSKY, 1998).



Figura 7 e 8 – Desenho da Brincadeira Eu sou eu – Você é Você

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível observar através do presente trabalho de pesquisa-ação, que as crianças são as ativas construtoras do seu aprendizado, já que o contato com este novo mundo começa a ser mais constante tendo todo dia uma nova experiência e, sendo assim, o brincar representa um papel muito importante nesse novo mundo, nessa construção do conhecimento, pois através da brincadeira, a criança cria, inventa, interage, socializa, exercita a mente e acaba por fim construindo alguns novos conceitos sobre a vida. Ao longo da vida do indivíduo será percebido alguns reflexos da vida infantil e muito do que se aprendeu na pré-escola.

Além da interação, da socialização o ato da brincadeira, do brinquedo, do jogo são fundamentais para desenvolver certos mecanismos como a memória, a atenção, a linguagem, a criatividade, a percepção dentre outras habilidades que melhoram o aprendizado. Jogando ou brincando a criança desenvolverá habilidades que futuramente o fará um profissional melhor, tais como atenção, cooperativismo, compreensão dentre outras habilidades.

Podemos concluir que a criança em aulas de educação física ela não está apenas em um momento de prática de lazer, ela está. além disto, experimentando, conhecendo, vivenciando, ela está aprendendo e com o uso do lúdico esta criança, certamente, se desenvolverá de forma feliz e interessada.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>. 2006. Acesso em 30 de setembro de 2015.
- ALVES, R. **Estórias de quem Gosta de Ensinar: O Fim dos Vestibulares**. 9 ed. São Paulo: Papirus, 2000.

- ANTUNES, C. **Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Art-med, 2002, p.113-152.
- BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. M. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 18 de outubro de 2015.
- BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 3 vols, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.
- CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**, 19ª ed., Petrópolis: Vozes, 2006.
- CHIATTONE, H. B. C. **A criança e a hospitalização**. Em V. A. Angerami-Camon (Org.), *Psicologia hospitalar* (pp. 95-102). São Paulo: Pioneira, 1988.
- CUNHA, N. H. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Matese, 1994.
- DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. **S.O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1, n. 4. 2004.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da Educação Física**. Ed. Scipione. São Paulo, 2006.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- NEVES, L. O. R. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>, 2006. Acessado no dia 28 de setembro de 2015.
- PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Tradução de Ivete Braga. - Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1982.
- _____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.
- ROSA, S. S. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.
- ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1998.
- WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979
- WINNICOTT, D. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Koogan S. A, 1982.